緊急スクープ

2年間の沈黙を破って あのサンダーフォースが帰ってきた



サンダーフォースⅣ THUNDER FORCE Ⅳ

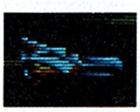
1989年



1990年



●テクノソフト●発売日未定●価格未定●SHT●8M

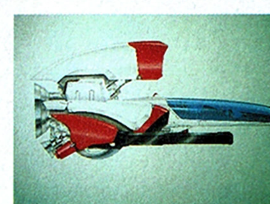


オーン帝国の悪夢が再び……

メインコンピュータは破壊されたはず…

銀河歴890年、100年もの長きにわたった銀河連邦とオーン帝国の闘いも、帝国軍の圧倒的優勢で終わろうとしていた。そこで、滅亡の危機にさらされた銀河連邦は、ＳＴＹＸと勇敢なパイロットとナビゲータに最終指令を発動し、最後の決戦に挑んでいった。

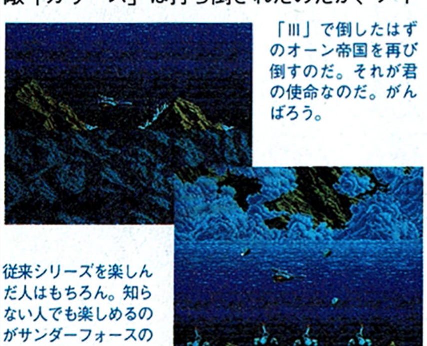
というのがサンダーフォース「Ⅲ」までのストーリーだったよね。そして今回の「Ⅳ」はその続きになる作品なのだ。「Ⅳ」では、最後の決戦に挑んだパイロットのおかげで宿敵「カウ・ス」は打ち倒されたのだが、メインコンピュータが破壊されたにもかかわらずオーン帝国の活動は衰えずに連邦各地に帝国軍が出現していたのだ。それは「カウ・ス」の腹心のシステム「ヴィオス」が存在するためだった。この自己増殖する「ヴィオス」が惑星アクエリアにあることをつきとめた銀河連邦は、すでに「カウ・ス」のパワーを上回った「ヴィオス」に対して開発中の次期主力超高性能小型戦闘機で立ち向かおうとしていた。そしてまた銀河連邦は存亡の危機にさらされるのであった。



君がパイロットとなって乗るのはこの戦闘機。敵機が迫ってくるぞ。タマをかわそう。



新たな戦いがいま始まろうとしている。さあ、出発だ。



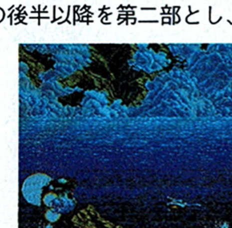
「Ⅲ」で倒したはずのオーン帝国を再び倒すのだ。それが君の使命なのだ。がんばろう。

従来シリーズを楽しんだ人はもちろん。知らない人でも楽しめるのがサンダーフォースのいいところ。

全11ステージ、2部構成シナリオで登場！

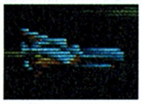
「Ⅳ」では前作の「Ⅲ」と同じ横スクロールとなる。だが当然、前作とは違う部分もあるわけだ。なかでも注目されるのは画面の奥行きの深さだ。敵が画面の奥から迫ってきたり、背景の雲が６段階のスピードでスクロールしたりと、立体感のある画面になっている。また、今回「Ⅳ」では全11ステージを２部構成に分けて、ゲーム進行に区切りをつけている。

テクノソフトでは、「Ⅳ」の前半までが第一部、「Ⅳ」の後半以降を第二部とし、この「Ⅳ」をサンダーフォースシリーズの新たな展開への第１歩としている。

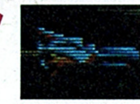


8Mになってスケールアップ。11ステージはやりがいがある。

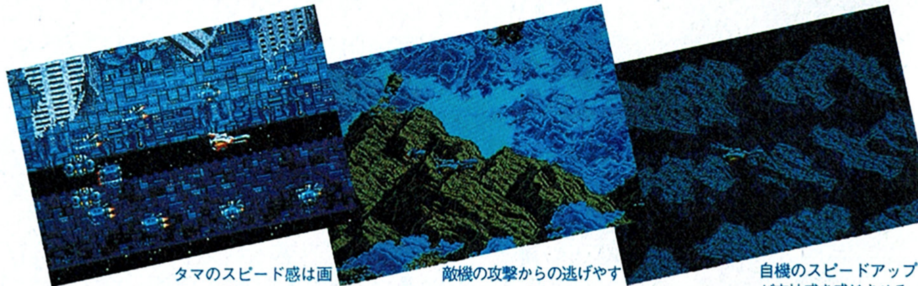
※「サンダーフォースⅣ（仮称）」の画面写真はすべて開発中のもの。



定評ある操作性がレベルアップ!



シューティングゲームは操作性が命といわれるが、従来シリーズ「IIMD」「III」でも、その操作性は好評だった。ところで現在開発中のIVはどうだろう。開発者の話では「操作性には最大の神経を使い開発している」ということなので、その仕上がりに期待したい。さらに上下自由スクロールの採用や、アイテム表示を見やすく改良するなどレベルアップしているのだ。



タマのスピード感は画面から見てよくわかる。

敵機の攻撃からの逃げやすさも1つのポイント。

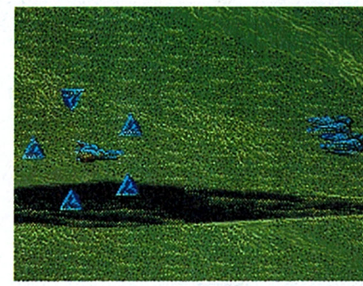
自機のスピードアップが爽快感を感じさせる。

●パワーアップしたアイテム群を満載

ゲームをしていて一番悩まされるのが敵キャラの動きだろう。

「IV」では前作までの動きにさらに拍車がかかり、敵キャラ同志のコンビネーションがいままで以上に絶妙になっているのだ。アニメーション処理も今までの横スクロールシューティングのように横向きのままではなく、律儀にもちゃんと振り向いてくれる。

こんな敵キャラを倒すためのパワーアップしたアイテム群が行く先々で用意されているぞ。パワーアップの爽快感は、もちろん健在だ！



ところどころに落ちているアイテムを拾うことも忘れずに。

シリーズ最強のNEWウェポンとは!?

「IV」ではアイテム自体が前作よりも全体的にパワーアップしているらしい。アイテムの威力がパワーアップするのか？　新しいアイテムが登場するのか？とりあえずアイテムがパワーアップしたということは、ゲームがレベルアップしたということだろう。

IV



今回新しく登場したアイテムとは？　実はまだ未公開なのだ。

II



「IIMD」ではトップビューのため、アイテムも上から見たものもあった。

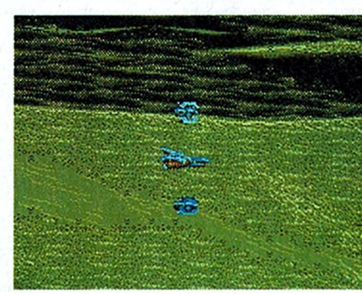
III



変わってサイドビューの「III」。違和感をなくすためアイテム表示は変わらず。

CD-ROMじゃないの

「IV」はROMカートリッジで発売される。CD大歓迎の御時世になぜカートリッジなのか。テクノソフトの話だとCD-ROMで開発することも可能なわけだけど、サンダーフォースシリーズを今まで買ってくれたファンに「IV」もプレイしてもらいたいためということだ。これで「III」でのファンもひと安心だね。



大容量ならではのきめ細かい画面を見よ。カートリッジもここまでできる。

THUNDER FORCE IV　全作を越える作品となるか？

●テクノソフト／発売日未定／価格未定／SHT／8M

（画面はすべて開発中のもの）

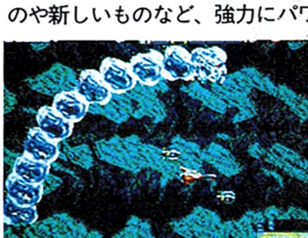
世間はすっかり春めいてあちこちで桜の便りが届いているが、メガドラ界もようやく春が来たっていう感じなのだ。

先月号の緊急スクープはみんな読んでくれたかな？　あれを読んでもう発売が待てなくてしょうがないっていう人に、今月もまた続報が入ったので紹介しよう。

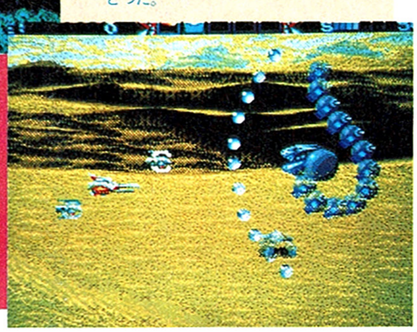
先月号にも書いたように、今回の敵は今まで以上にパワーアップしてきている。そこで、我らが愛機も負けずにスピード、威力ともにパワーアップ！　というわけで、いままでのウェポンも昔からのものや新しいものなど、強力にパワーアップする標準装備が2つ、すべて合わせて7種類のウェポン使えるのは頼もしいかぎりだ。

もちろん、どれもサンダーフォースらしい個性的な武器になっているので、うまく使い分けねばなるまい。これらは使い方ひとつで、戦いの大きな助けとなってくれるはずだ。シューティングマニアにとってもそうでない人も要チェックだぞ。

また、オプションのCLAW（クロー）とSHIELD（シールド）が、デザインも新たにパワーアップして戦いを手助けしてくれるぞ！　今回はそのいくつかを紹介しよう。

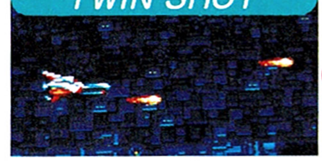


ステージ4の中ボスは、攻撃パターンを数種類もっている。これはそのうちのひとつだ。



ステージ1の海中シーン。ゆるやかなラスタースクロールにより、海中のイメージを出しているのだ。顔らしいものがついているのは、中ボスなのだろうか？

TWIN SHOT



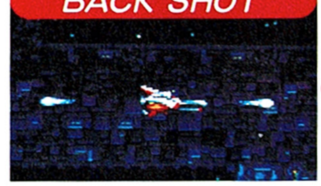
ノーマルショットのままでは、ちょっと貧弱な感じがするが……。

BLADE



パワーアップすると、見た目も威力もはるかに強力に。

BACK SHOT



後方にも撃てるが、これも初期状態ではまだ弱っちい。

RAILGUN



これで後方に対してはほぼ無敵。ただし前方への攻撃力は変わらない。

SNAKE



上下の対地機雷が、地を這う。入り組んだところを狙うのに便利。

FREE WAY



パワーアップすると進行方向の前後に弾が出る。使い方しだいですごい武器になるかも。

謎の最終兵器とは?

さらに今回の「IV」には、いまだに隠されている謎の最終兵器があるらしい。これは名前どおりにとてつもないものらしいのだが、はたしてどんな形状で、いかなる効果を発揮するのか、現在のところは謎である。

最終兵器というからには核爆弾とか、波動砲のたぐいだろうか？

そのあたりもまじえて、さらに詳しい情報が入ったら、すぐに知らせるので待っててね。

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号掲載

THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト／7月下旬発売予定／価格未定／SHT／8M

次から次へと出没する敵キャラを撃ちまくれ



サンダーフォースの最新作が登場する!!

パソコンで発売された「サンダーフォース」は、アッという間に話題を独占した名作ゲーム。8方向に、しかも超高速でスクロールする迫力を今でも覚えている人もいるだろう。

その後、X68版とメガドラで「サンダーフォースII」が発売される。8方向スクロールシーンのほか、新たに横スクロールシーンが加わった。また、派手な武器も好評だった。

1990年には、メガドライブのみで「サンダーフォースIII」が発売される。これには8方向スクロールシーンはなく、横スクロールシーンだけで構成されていた。このシステムがアーケード仕様だったためか、後にアーケード版になる、という快挙をなしとげた。

そしていよいよ、最新作の「サンダーフォースIV」の登場だ。前回までの「サンダーフォース」シリーズの味を残しつつ、さらに派手に、さらに手ごたえのあるゲームになっているぞ。まさに超大作だ。

制作も快調の「サンダーフォースIV」だが、今回はその制作途中のバージョンをお見せしよう。ゲームの発売は7月下旬だが、それまで画面写真を見て完成の日を楽しみに待っていてくれ。素晴らしいゲームになると思うぞ。

ステージ1とステージ4を大紹介

期待に胸躍らせる気持ちを抑えて、まずは今回紹介する画面写真をじっくり見てくれ。開発途中のものから、1面と4面をドカッと紹介するぞ。この2つの面は、登場するキャラクターや背景など、ほとんど完成している状態のものらしい。

ほかの面に関しては、まだ公開できないようだ。開発が進みしだい、新しい画面も紹介していく予定だ。

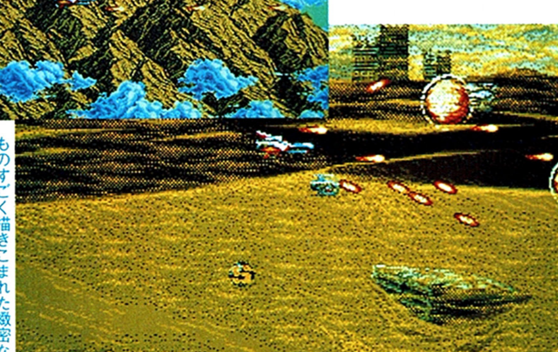
では面紹介に移る前に、簡単に「サンダーフォースIV」のルールを復習してみよう。基本的には前作の「サンダーフォースIII」と同じルールだ。つまり、画面は横スクロールということになる。武器を取ったら、ボタンを押してその武器を自由に切り替える。各面には中ボス、ボスが登場する。このあたりは、「サンダーフォースIII」と同じため、ファンには親しみやすいだろう。

それでは次のページから、ステージ紹介に移る。じっくり見てくれ。

※画面写真はすべて開発中のものです。



青い空がさわやかっぽい。山まで見えて、すがすがしい感じのグラフィックだ。



ものすごく描きこまれた緻密なグラフィック。さすが8Mは違うぜ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 6 月号掲載

ステージ1 ストライト

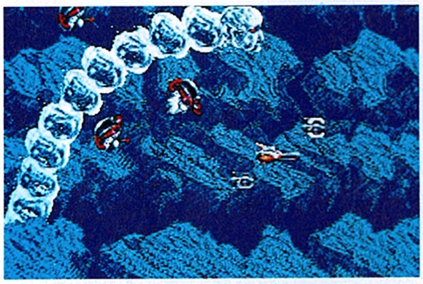

海から出現した、巨大な蛇が襲いかかってくる。こいつの弱点は顔だ。撃って撃って撃ちまくれ。

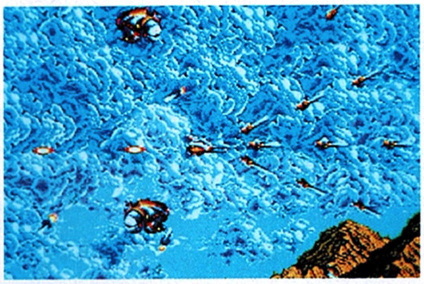
では、さっそく1面を見ていこう。「サンダーフォースIII」ではジャングル地帯を進んでいったが、このⅣもそんな感じなのだろうか？

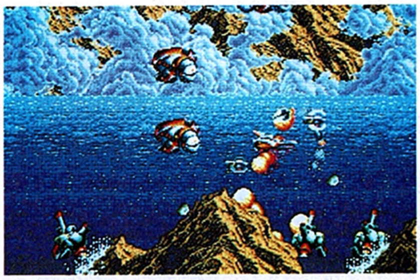
画面を見るといわゆるシューティングではオーソドックスな岩山っぽいシーンも見える。ここは惑星アクエリア。かつては美しい星だったはずだが、オーン帝国の手に落ちてしまった。まずは、この星を取り戻せ。

このステージでの注目点は、やはり巨大な蛇だろう。海から突然飛び出し、戦闘機ライネックスに襲いかかる。たくさんの関節からなるボディーの弱点はたった1つ。頭の部分だけ。この頭を、しつこいくらい攻撃すると、なんとか倒すことができる。無理に破壊しなくても、しばらくよけていれば、海中にもどっていくので、それを待つのもいいだろう。

とにかく美しい背景の中を、敵たちがどう動いてくれるのか、今から楽しみだ。


しかしこの蛇の顔、ちょっと不気味な感じがするなあ。あんまり戦いたくない。


画面いっぱいに広がる雲。こんな美しい星にまで、オーン帝国の手が伸びている。

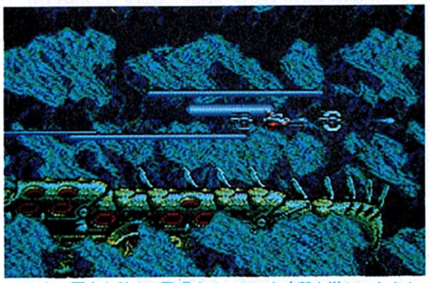

水しぶきをあげながら攻撃してくる敵。敵の動きも、早く見てみたいよね。

敵キャラ こんなヤツラが登場するぞ

1面で登場するキャラクターは、全部で7種類。これらの敵キャラクターのうち6つを1つずつ紹介しよう。

どの敵も、それぞれ個性的な動きをする。しかもすべてのキャラクターが滑らかなアニメーション処理を魅(み)せてくれる。大きな敵から小さな敵まで、ちゃんと凝(こ)った動きをするのが、「サンダーフォース」の伝統、とも言えるかもしれない。

戦闘機ライネックスに数々の敵が襲いかかる。しかしライネックスには、たくさんの武器がある。敵に対して有効な武器を見つけ出し、その武器を素早く装備して戦えば、攻撃の活路は見いだせるはずだぞ。今から敵の動きを予想して、作戦を立ててしまうのもいいかも。


こんなに巨大な敵まで登場する。しかも攻撃も激しいときたモンだ。さてどうしよう。

ビッキー


海中から出現。出現中は回転しており、破壊不可能。ライネックスと同じ高度まで上昇すると、体当りしてくる。

バントライン


形は同じでも、動きの違う2タイプがある。1つは前方から、もう1つは、後方から出現するぞ。

ナイパー


海面を進む、機雷バラまき装置。頭上のレーダーを破壊すると、デタラメに機雷をバラまいて自爆する。

ビアス


多関節タイプの、蛇のような敵。海中からイキナリ出現し、画面上を動き回る。弱点は頭部だがカタい。

グリーンオクト


空母型の中ボス。ハッチからビッキーを発射し、さらに拡散シャワーレーザーを発射する要塞機をも従える。

ガーゴイルダイバー


ボス。多間接のしっぽと口部から、強力な攻撃を仕掛けてくる。弱点を攻撃すると反撃する自動報復装置つき。

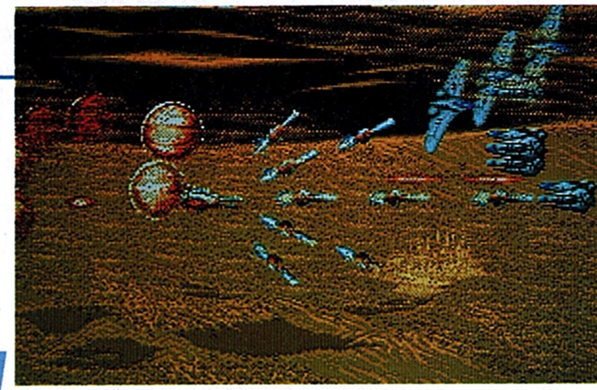
ステージ4 デイザー

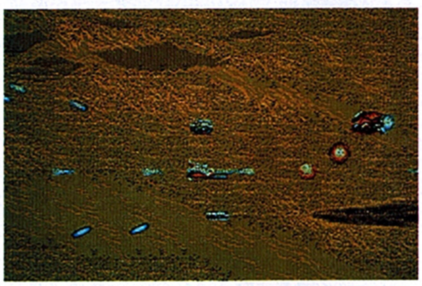
そして4面だ。もちろんここまでの間には、2面、3面があるのだが、まだ開発中ということだ。そこで一番進行の早い、4面を先に紹介しよう、というわけだ。2面3面の完成も待ち遠しい。

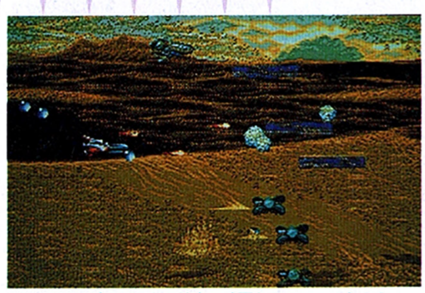
さて、この面の舞台である都市は、オーン帝国の攻撃によって砂漠化になってしまった。砂嵐が吹き荒れるサマまで、なかなかリアルに表現されている。1面の美しさとは違った、緻密(ちみつ)な美しさがあるぞ。

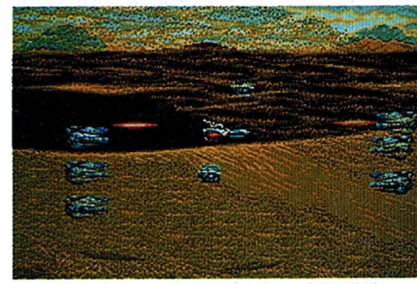
また、敵キャラが砂にかくれていたりすると砂の部分が盛りあがっているので、注意して武器を発射しよう。このへんの芸の細かさもしっかりとチェックしておきたいところ。

多彩な演出がなされ、仕上がっているようだ。


大きな翼の飛行機は、戦車を積んでいる。戦車を投下される前に、まとめて破壊してしまおう。


画面全部が砂。もう砂しか見えないのに、なんとなくオリエンタルな気分。


砂を巻き上げながら進む戦車。映画なんかのＳＦもののアニメを見ているようでカッコいいのだ。


ライネックスを挟みこむように、左右から攻撃を仕掛けてくる敵キャラ。

敵キャラ こんなヤツらが相手だ


テトラパック型の敵キャラ。攻撃すると仕返ししてくる、なんともイヤなヤツ。

2面には9種類の敵が登場する。砂の中から出現するもの、空を飛んでいるものなど、さまざまなタイプがある。

この面のキャラクターの特徴は、ハッチ的なものが多いこと。つまり、キャラクターがキャラクターを排出したり、選んできたりするのだ。こういう敵に対しては、早めの攻撃が有効。先手必勝だ。

ビンセント


足のついた戦車。ＡＫＩＲＡに似たようなマシンが出てきたような……。砂の上をすべるように移動する。

DD2


ライネックスに向かって飛来する。しつこく追い回すイヤなヤツ。振り返るアニメーションつきの凝ったキャラ。

Mダグラス


画面の左右から出現し、超高速のレーザーを発射する。なるべく高度を合わさないように戦うといいかもね。

ディフェンダー2


ハッチから発射されるタイプのほか、空中をさまよっているタイプもある。破壊されるとアイテムを攻撃する。

ジェライ


大きな翼が印象的なキャラ。編隊を組んで飛来し、ビンセットを空輸する。サッサと倒してしまいたいキャラなのだが……。

LM


砂の中から出現する、ヘビのような多間接キャラ。中ボス。頭の左右についているボールを投げつけてくる。

フォマルハウト


曲線的なフォルムのキャラ。この面のボス。周囲にバリアのようなボールを回転させて身を守る。弱点は頭。

THUNDER FORCE IV

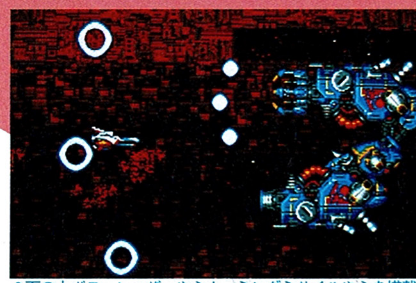
実はステージ2やるもココまでできている

秘密にしていたわけではないのだが、じつはステージ1とステージ4のほかにも、いくつか画面写真を入手したのだ。もちろんまだ開発途中のもので、これから手が加えられて変更される可能性もあるが、とりあえずは、とくとご覧あれ。

ステージ2は、廃虚(はいきょ)となったスペースコロニーが舞台。また、ステージ3は、オーン爆撃機の大編隊に襲われる都市が舞台となっている。どちらの面も、緻密(ちみつ)なグラフィックが楽しめるはずだ。

また、この画面写真を見るかぎりでは、敵キャラが今までのシリーズより、さらにメカっぽくなっている気がする。これらのキャラクターの動きも見ものであろう。完成するのを楽しみに待とう。


いかにも外装カタそうなキャラクター。どんな攻撃を仕掛けてくるんだろう。


2面の中ボス。レーザーやらホーミングミサイルやらを搭載。強力な火力をほこる。


破壊された町並みが見える。ここもオーン帝国の手に落ちてしまったのだろうか。

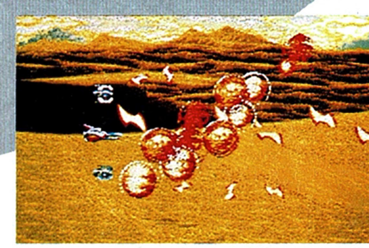
兵・器・活・用・ガ・イ・ド

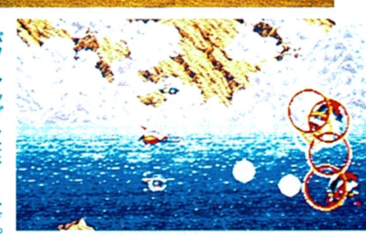
「サンダーフォース」シリーズのウリは、なんといってもハデな武器だろう。そこで、これらの武器を簡単に紹介しよう。新たに加わった新兵器もあるぞ。

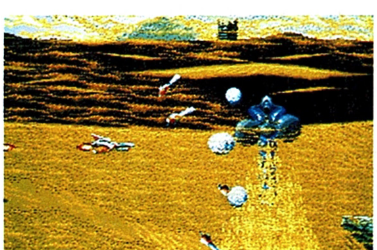
まず前作から引き継がれている武器は、ツインショットとバックショット。この2つは、アイテムを取らなくても使える武器で、それぞれ前方、後方を攻撃するのに役立つ。この2つがパワーアップすると、ブレードや後方にレーザーを発射するレールガンが使える。

そのほか、スネークは上下の壁をはうように進む、ハンターは敵を自動追尾する、クローはライネックスの周囲を回る攻撃補助ユニット、シールドはダメージを吸収するなど、これら武器は前作と同様の機能を果たす。

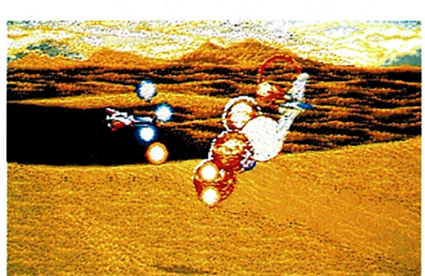
今回新しく加わったのは、フリーウェイという武器だ。移動方向にノーマル弾、その逆方向に5つのミサイルを同時発射する。この武器の使いこなしが、攻略のポイントだ。


ツインショットがパワーアップするとこのブレードになる。


パワーアップしたホーミング。もう手放しで遊べる。


これが新兵器のフリーウェイ。好きな方向に攻撃できる強力な武器だ。


以前のファイアーのような役目を果たすスネーク。壁をはうように。


おなじみのホーミング。敵を自動追尾してくれる強力兵器だが、壁は壊せないのが欠点。


バックショットがパワーアップ！　強力な火力で後方を攻撃するレールガン。

THUNDER FORCE IV

テクノソフト／7月24日発売予定／8,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

8Mでグレードアップした"IV"が着々と完成へ



新しいサンダーフォースのウリはココだ!!

メガドライブでもっとも人気のあるシューティングゲームといえば、この「サンダーフォース」シリーズだろう。X68000から移植された「THUNDER FORCE II MD」、アーケード版にまでなった「THUNDER FORCE III」の2作は、間違いなく名作といえる。

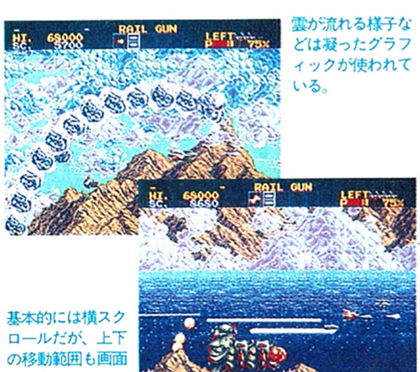
そして今回の「IV」となるわけだが、前作とほぼ同じゲーム内容の横スクロールシューティング。なんといっても今回のウリは、8Mと前作の2倍もの容量を使い、いろいろな新しい試みをしていること。それらの要素を1つずつ見ていくことにしよう。



各種武器を状況に応じて使い分け、突き進むのだ。先は長いぞ！

その1 上下スクロール

このゲームは、ただの横スクロールゲームではない。上下にもスクロールすることで、マップに幅をもたせているのだ。もちろん各面の背景は、前作を超えるほどの緻密(ちみつ)さを誇(はこ)っている。容量が2倍になったことが、ここにも反映されているってことだ。



雲が流れる様子などは凝ったグラフィックが使われている。

基本的には横スクロールだが、上下の移動範囲も画面より広くなる。

＊画面写真はすべて開発中のものです。

その2 面セレクト

前作の「III」にもついていた機能。前作では1から4面までの好きな面からスタートできたが、その後は順番が決まってしまった。たとえば3面から始めたら、4、1、2、という順番に決まってしまう。

しかし、「IV」では1面から4面まで、あらゆる順番で遊べるのだ。それもクリアしたら次の面を選ぶのではなく、最初にすべての面の順番を選べるのでスムーズに進行できる。



プレイする面がスライドする。自分の好きな順番でゲームスタートだ。

その3 スピードコントロール

最近のシューティングゲームによく見られる、自分の操作する戦闘機のスピードを調整する機能。「THUNDER FORCE III」では、エンジンの出力をパーセンテージで表示し、ボタンを押すとスピードを4段階に変更できた。今回の「IV」ではさらに細かくスピード調節ができるようになった。ボタンを押したままにすると、1％きざみでスピードが変更できるぞ。



スピードコントロールが細かく調整できるため、いらだつことはないぞ。

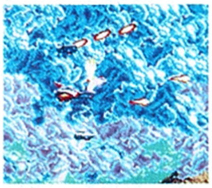
『BEEP! メガドライブ』1992年7月号掲載

兵器マニュアル

武器が多数用意されていることも、「サンダーフォース」の魅力のひとつだ。これらの武器の特徴を覚えることは、攻略のための第一歩にもなる。アイテムを取れば、各種武器を使えるのだ。

TWIN SHOT

最初から持っている武器。前方に弾を連射する。それほど強くはないが、ザコなどには十分強さを発揮する。ボスにはツライかも。



BLADE

ツインショットが、アイテムによってパワーアップしたもの。もちろんパワーは、ツインショットを上回る。ボスにも有効な武器だ。



BACK SHOT

前方と後方に弾を連射する。ツインショットよりも弱いが、最初から装備されているのでありがたい。後方の敵に対抗するにはコレ。



RAILGUN

バックショットが、アイテムによりパワーアップしたもの。後方にレーザーを発射。威力はあるが、連射性はバックショットより劣る。



SNAKE

ライネックスの上下に爆弾を投下する。破壊力はバツグンで、しかも地面を這うように進む。しかし前方への攻撃が甘くなるのが欠点。



FREE WAY

今回の新兵器だ。十字キーを入れている方向の逆方向に、放射状に弾を発射する。使いこなすのに、ずいぶん時間がかかりそうだ。



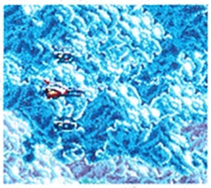
HUNTER

敵を自動的に追尾してくれる、カシコイ武器。しかし弾自体の威力は強くない。他の武器で破壊できる壁を壊せないのが大きな欠点。



CLAW

自機の周囲を廻り、敵の弾を防いでくれる。こいつがいてくれるおかげで攻撃範囲も広くなり、最高の攻撃力を得る。



SHIELD

ライネックスの周囲を回転するユニット。敵の弾を防御してくれたり、武器を強化してくれたり、とにかくありがたいユニットだ。



STAGE2

スペースコロニーでの攻防

ヴィオスの侵攻により、平和だったコロニーは廃墟となってしまった。そのコロニー内部で、敵軍と戦うステージだ。ステージが始まってスグ、上に移動すると壁にぶつかってしまう。まずはここに注意しよう。

何度も登場する機雷のような敵は、倒すと数発の弾を発射する。この弾はまっすぐ飛ばずに、放物線を描くように下に落ちていくので、気をつけて避けよう。

途中に出るハンターは、必ず取っておくこと。ロボット型の敵やボスと戦うときに役に立つはずだ。

中ボスは扇状にたくさんの弾を発射してくる。弾のスピード自体は遅いので、よく見れば避けられる。ひたすら避けながら連射していれば勝てるだろう。



中ボスはたくさん弾を出してくるので、落ちついて攻撃しよう。



上下にある壁には要注意。ぶつかると死んでしまうぞ。



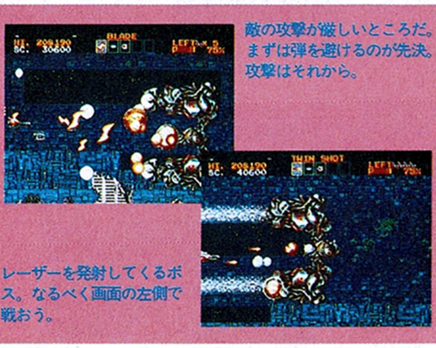
敵の機雷には注意しよう。まっすぐ落ちてくると思ったら、大間違い。

ボスはこう倒せ!

2つの巨大な砲台を持つこのボス。最初はこの砲台から1発ずつの弾を発射するが、片方が破壊されると、残りの片方の砲台から同時に3発の弾が発射される。なるべく画面左側で戦うようにしよう。

破壊された砲台も攻撃を仕掛けてくる。レーザーのような長い光線を発射してくるのだ。これまた避ける以外に方法がないので、とにかく画面左側で避ける。

ボスの弱点はこの砲台ではなく、じつは中央にあるコアなのだ。ここを狙うこと。レーザーと一緒に発射される弾を避けながら、コアめがけて連射だ。弾を避けるときに必要以上に動いてしまい、レーザーに当たることのないように。なお、エンジン出力を50%くらいに落としておくと安全だ。



敵の攻撃が激しいところだ。まずは弾を避けるのが先決。攻撃はそれから。

レーザーを発射してくるボス。なるべく画面の左側で戦おう。

STAGE3

敵の攻撃をすり抜け、逆襲だ

オーン軍の爆撃機が、大編隊を組んで飛来してくるステージ。とにかく敵の攻撃が激しいので、敵の攻撃パターンを覚えるしかない。

まず前半は、爆撃機が落とす爆弾に注意。爆撃機の下を通過すると、今度はレーザーを発射する敵もいるから素早く通り抜けよう。さらにタチの悪い敵になると、画面から消える寸前に、誘導ミサイルを発射してくる。

中盤になると、急に照準のようなものが表示される。これは敵の砲台の照準で、照準の場所に弾が飛んでくる。常に円を描くように動かしていないとやられてしまうぞ。

後半には爆撃機の大編隊が飛来(ひらい)する。超高速で飛来するうえ、ザコ敵も編隊で出現する。幸い、画面右からしか敵は登場しないので、前方に連射しながら敵を避けよう。


ミサイルが数発落ちた。まとまってくるため破壊力があるので注意。


敵の厳しい攻撃。この場を早く逃れたいところだ。まずは攻撃パターンを読もう。


いっぱいいるザコ敵をなめてかかると、後で痛い目に合うんだぞ。

ボスはこう倒せ！

このボスの攻撃は2種類。ライネックスがボスよりも後方にいるときは、円形のレーザーのような攻撃をしてくる。この弾はライネックスの攻撃を無効にするため、敵への攻撃がしにくくなる。

ライネックスがボスの前方にいるときは、ミサイルランチャーのような連続ミサイル攻撃を仕掛けてくる。このミサイルは破壊できるので、バックショットなどで戦おう。

この2つの砲台を破壊すると、ボスの弱点であるコアが出現する。このときボスの中央ハッチから、誘導ミサイルとザコ敵を射出してくる。なるべくボスの上方には行かないようにしたほうがよい。ちなみにコアは、前方からは攻撃しにくい。よって後方に回り込み、とにかく連射して倒そう。


ボスが後方にいるときはバックショットなどをうまく使い、戦おう。


破壊した砲台から現れたハッチ。こいつを狙ってやっつけろ。

STAGE5

後半につなげる中間地点

前半の最終ステージ。1から4面までは、好きな順番で遊べたのだが、この面は1から4面をすべてクリアしないと、見ることはできないのだ。

この面ではスタート時、ユニットが2つ登場する。この直後に、ザコ敵が多数出現する。ザコ敵とはいっても、3方向に弾を発射するうえ、編隊を組んでたくさん登場する。ここで止まることは禁物だ。また、常に上下に移動していないと死んでしまうぞ。

その後、1面で登場した戦艦が再登場。多数の砲台があるので、ハンターやスネークを使って、壊しながら進もう。戦艦の前部まで進んだ後、再び後部に戻ることになる。戦艦の上部か下部か、好きなほうに進めるが、砲台を壊されたほうに進もう。


ここではスネークが効果的だ。戦艦の砲台に向かって撃つのだ。


いきなり、編隊を組んで3方向に攻撃してくる。上下に移動しながら、避けよう。


戦艦の下部に沿って進み、戦艦の砲台を壊しながら進んでいこう。

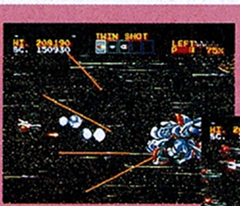
ボスはこう倒せ！

中ボスとボスが登場するこのステージ、じつは両方とも倒せない。中ボスは一定のダメージを与えると逃げてしまうし、ボスはまったくダメージを与えることができない。

中ボスの攻撃は、多方向に広がるレーザー砲がメイン。レーザー砲を画面左端で、上下に避けよう。

ボスはまったく歯が立たない。なにしろこのボスのレーザー砲は、あの巨大戦艦をも倒してしまうほど、強力なのだ。

とりあえず、ボスはどこかへ行ってしまい、この場は助かる。このままでは勝てないので、武器をパワーアップ。後半へ移る。

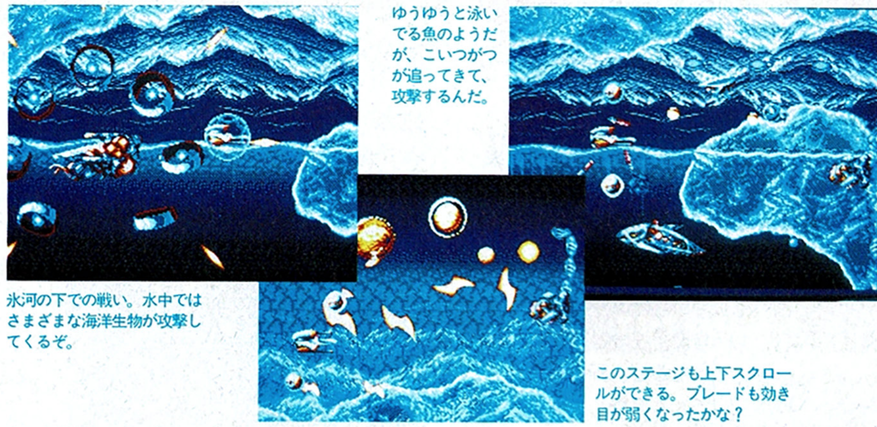

中ボスとの攻防。とりあえず攻撃を仕掛けよう。中ボスはじきにいなくなってしまう。


ついにボスとの対決だ。それにしても強い。どっか行ってしまうまで待とう。

STAGE6

惑星ヴォルバドス

　このステージ6から第2部に突入する。このステージの舞台は惑星ヴォルバドス。この惑星では地表全体が氷河で覆(おお)われているため、水中に潜(もぐ)っての戦いとなる。水中ということで敵も海洋生物が中心なのだ。クラゲや魚のようなものが攻撃してくるぞ。ここまでくると中ボスなんかも手ごわくなってくる。攻撃しても、再生するやつもいるぞ。



ゆうゆうと泳いでる魚のようだが、こいつがつが追ってきて、攻撃するんだ。

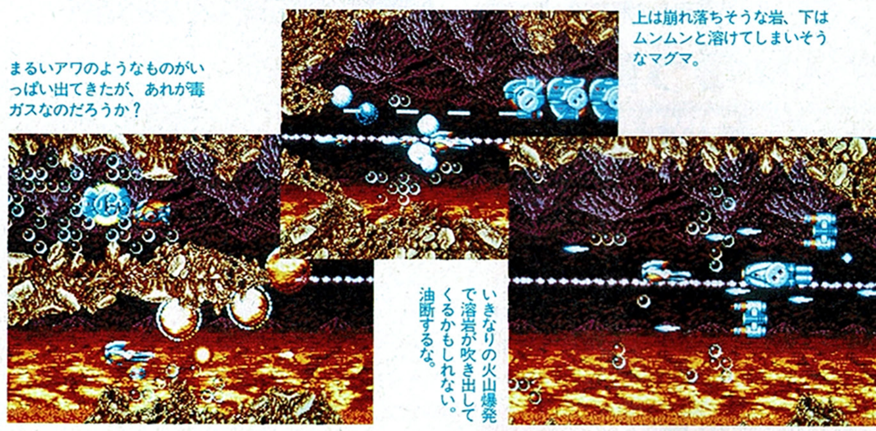
氷河の下での戦い。水中ではさまざまな海洋生物が攻撃してくるぞ。

このステージも上下スクロールができる。ブレードも効き目が弱くなったかな？

STAGE7

惑星デスビオ

　ステージ7は惑星デスビオでの戦いだ。この惑星は火山活動によりマグマや毒ガスがところどころで吹き出している。画面を見ても熱さがにじみ出てきそうな感じだ。灼熱(しゃくねつ)のゾーンを避けながら、ライネックスを操作し、突き進もう。これから向かってくる敵はなかなか死ななかったりするので、慎重にプレイしよう。先はまだまだ長いぞ。



まるいアワのようなものがいっぱい出てきたが、あれが毒ガスなのだろうか？

上は崩れ落ちそうな岩、下はムンムンと溶けてしまいそうなマグマ。

いきなりの火山爆発で溶岩が吹き出してくるかもしれない。油断するな。

THUNDER FORCE Ⅳ

テクノソフト／7月24日発売／8,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

メガドラSHTの最高峰がもうすぐプレイできる!



発売直前の「THUNDER FORCE Ⅳ」を徹底攻略

今やメガドライブを代表するシューティングゲームとなった感のあるTHUNDER FORCEシリーズ。その最新作「THUNDER FORCE Ⅳ」の発売が、いよいよ間近に迫ってきた。みんなワクワクしていることだろうが、その前に、THUNDER FORCEシリーズの特徴を簡単に説明しておこう。

X68000版で発売された「THUNDER FORCE Ⅱ」から移植されたのが、メガドラ最初の「THUNDER FORCEⅡMD」。横スクロールと8方向スクロールのシーンがあり、武器を取り替えながら進む、という内容だった。次にこの続編である「THUNDER FORCE Ⅲ」が発売され、メガドライブ発売後、アーケード版としても発売された。この「Ⅲ」からは純粋に横スクロールシューティングとして楽しめるようになった。

そしてついに「THUNDER FORCE Ⅳ」が登場するわけだ。ルールは、「Ⅲ」とほぼ同じなので、戸惑うことはないだろう。あの超ハードな難易度は健在なので、腕に自信のある人は発売まで前作で腕を磨いておくように。



相変わらずの美しい画面。もちろん難易度も相変わらずだったりする。



背景の奥にある溶岩は、グネグネとラスタースクロールしているぞ。ROMカートリッジソフトを感じさせない。



ステージ1からステージ4までは、自分の好きな順番でプレイすることができるのだ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 8 月号掲載

まずは基本からマスターすべし!!

ナニゴトも、基本をおろそかにしてはいけない。ゲームの基本といえば、やはり操作に関すること。とくにシューティングゲームでは命。そのうえ、このゲームではもう１つ基本がある。それは、パワーアップに関することだ。まずは、この基本の２点をマスターすべし。

しかし、このゲームは基本だけをマスターしたのではクリアできないことは、みなさんご承知(しょうち)かと思う。それほど難しいゲームだからこそ、基本はしっかりとマスターしておきたいのだ。とくにアイテムに関しては、すべて把握(はあく)しておく必要アリ。それでは具体的にポイントを紹介していこう。

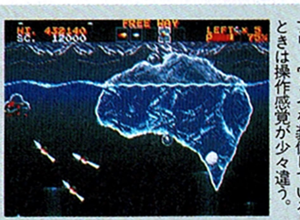


基本となる操作方法をマスターしなければ、全面クリアなどは無理だぞ。

操 作

戦闘機(ライネックス)の移動は十字キー。攻撃、武器セレクト、スピードコントロールはＡＢＣボタンを使う。ボタンは自分の好きなように設定できる。

ぜひ知っておきたいのは武器セレクトやスピードチェンジが、ポーズ中でも使えること。慣れるまではポーズしてから確実に武器をセットしたほうがいい。



フリーウェイを装備しているときは操作感覚が少々違う。



壁ギリギリに近づくときスピードを落とすのもいい手かも。

アイテム

アイテムは最初からマップ上にある場合とユニットが運んでくる場合がある。アイテム運搬ユニットを見つけたら、できるだけ破壊してアイテムを取ろう。

パワーアップ用アイテムのほかに、ライネックスのストックが増える1UPもある。わかりにくい場所にある場合が多いので、場所を覚えておくといいぞ。



非常に見にくい場所にアイテムが置かれていることもある。



ツインショットがパワーアップすると、強力なブレードに。

気をつけるポイントはココだ!

それではいよいよ攻略に入ろう。いわゆる難しい場所、知っておいたほうがいいコツなどを選んで説明していくので、発売前に目を通しておくと、ゲーム攻略の参考になるはずだ。じっくりと研究しておこう。

しかし、このゲームをプレイするうえで一番大切なのは、忍耐力と記憶力だ。とにかく何度も繰り返して遊び、悔しさをかみしめつつ、２度とやられないように、やられた場所をじっくり覚えておけば、だれでもいつか必ずクリアできるはずだ。がんばれ。



一見簡単そうに見える面も遊んでみると十分難しいことがわかる。



個性的な敵は、攻撃方法も個性的で、見ているだけなら面白いのだが……。

ポイント①

面セレクトの上手な使い方

1

１面から４面まではプレイヤーの好きな順にプレイできる。この順番にもコツはある。しかも簡単なコツだ。

早い話が、自分の不得意な順にプレイし、やられたら即リセット。少ないコンティニュー回数がむだにならない。



コンティニューには回数制限がある。むだにするな。



１面から４面は、苦手な面から順に進めていったほうがいいぞ。

ポイント②

スピードコントロールの上手な使い方

2

ライネックスの移動スピード変更は、なんと１%きざみ。スピードコントロールボタンを押したままでよい。ポーズ中に設定するのが無難だ。オプション画面で設定すれば、死んだときやコンティニュー時のスピードはそのまま。



スピードはなんと１%きざみで変更できる。



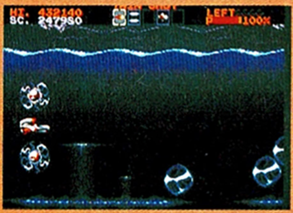
オプション画面で、好みのスピードを設定しておくと遊びやすくなる。

ポイント③

特殊武器の使い方

5面をクリアすると、仲間の戦闘機にあるパーツが装着される。その後装備するオプションは、今までとは形状が違う。

このオプションで、パワーが貯められ、強力な光線を発射できる。しばらく弾を撃たずにいるとパワーが充塡(じゅうてん)される。ボタンを押せば発射。撃った反動もある。



パワーが充塡されるとオプションが光る。ボタンを押すと発射するのだ。



強力な武器なので、撃つと大きな反動があり、左に少しもどされる。

ポイント④

逃げるが勝ちさ!(ステージ1)

画面下の水上を移動するロボットが危険。龍のような敵ビアスが登場するころまで待ってから画面下に移動しよう。

ボスの弱点であるコアが赤くなると、ボスは一度水中に下がる。この後にコアが飛んでくるので、画面左上に退避せよ。コアが近づいたら右に逃げればよい。



マップは上下3画面分ある。マップが広いぶん、画面の外からの攻撃に注意しよう。



コアが近づいてきたら、画面の左から右へ移動して、この場をしのごう。

ポイント⑤

遅くするのも防御手段(ステージ2)

中盤以降に出てくるマルチI型が強敵。ライネックスの攻撃が当たるたびに1機ずつ増えていく。先に進んでからバックショットなどで攻撃だ。

ボスの両側にある砲台を破壊した後は、スピードを少し遅く設定したほうがいい。速すぎて流れ弾に当たる心配がなくなる。



攻撃すると増えるいやらしい敵。なるべく攻撃せずに通り抜けよう。



中ボスは意外に弱い。画面の左にシフトして弾を避けるのに専念しよう。

ポイント⑥

1UPアイテムは忘れずに(ステージ3)

爆撃機の下部には爆弾投下口のほかにレーザー砲台もある。ツインショットでは届かないので、フリーウェイやスネークを使って破壊しよう。破壊できない場合はレーザーをかわして素早く抜けよう。

ボスの手前ではスピードをやや落とそう。最後の爆撃機の上に1UPがあるぞ。



爆撃機の腹部にあるレーザー砲台は、ブレードさえあればどうにか壊せる。



最後の最後でアイテム発見。爆撃機の上に1UPを見逃すな。必ず取ろう。

ポイント⑦

ボスは本体目がけて撃て(ステージ4)

ライネックスを追いかけるDD2とレーザーを撃つMダグラスが強敵。画面の左側から出現したりするので、画面中央で待て。上下には動かずに、ブレードで攻撃すれば、たいていはなんとかなる。

ボスと戦う場合、なるべくボスの頭より下に位置しよう。頭部からの弾に注意。



頭についているボールが光ったら、ボールが飛んでくる。油断をしないように。



ボスの周囲を囲んでいるボールは破壊することができない。ボスを攻撃しよう。

ポイント⑧

フリーウェイで遠くから攻撃(ステージ5)

アイテムが出現した後出てくるザコ集団とは常に上下に動きながら戦え。

戦艦にはなるべく近づかず、離れた場所からフリーウェイなどで攻撃。レーザー砲台には注意。戦艦の船首には1UPがさりげなく置かれているので忘れずに。ボスは倒せないので画面左にいればよい。



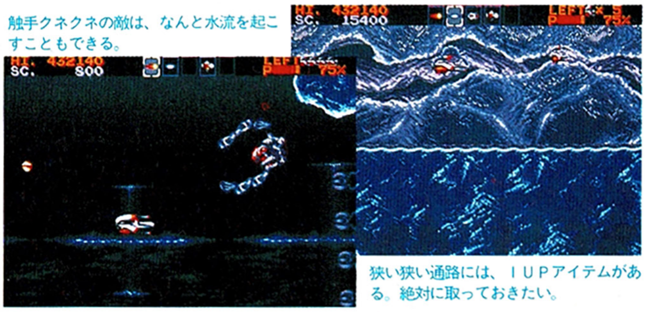
最初にたくさん登場するザコ敵が意外に強い。ザコと思って油断してはいけない。



謎の光線にやられてしまう敵戦艦。いったい何が起こったのか。

ステージ6 は氷の世界だ

ステージ5をクリアした時点で、ライネックスは強化される。その効果が発揮できるのがこの面だ。オプション装着時にパワーを貯めれば強力なレーザー光線が発射できる。

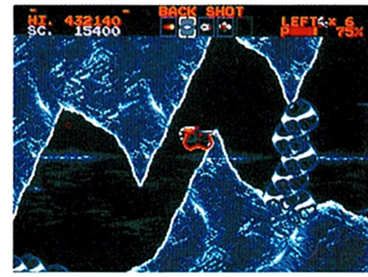


触手クネクネの敵は、なんと水流を起こすこともできる。

狭い狭い通路には、1UPアイテムがある。絶対に取っておきたい。

海の中なので、敵は魚類っぽいやつが多く登場する。触手で水流を起こすクリスタルアーム、ライネックスをしつこく追い回すスワヌなどは、ザコとは思えないほど強い。

さらに体が透けて見える、気持ち悪いクリアドルフィン。上下に動きつつ、画面の左右から出現する。どこで出てくるかを覚えておかないと、出現と同時に体当たりされる。



通路を塞ぐ氷は、攻撃すれば破壊できるので安心。

小さな浮遊砲台は、壁などに張りつくと強力な砲台になるので、早めに始末したい。

ボスの狙いめはココだ！

中ボスのボルトパスは、何度も何度も復活する。弱点はボス本体ではなく、ボスを守るように周囲を回るリングなのだ。このリングを破壊しないかぎり、本体は復活し続ける。しかし、ここで強化した武器を使えば意外と簡単なのだ。

ボスの外観は、ステージ2のボスに似ているが、強さは段違い。まずは上下のパーツを破壊するのだが、ボスはときどき画面左に体当たりしてくるので、正面からの攻撃はあまりオススメできない。ライネックスに近づいたとき、上下に炎を吐くので、なるべく離れてすれちがうようにしたい。



両脇の砲台を倒した後も攻撃が続く。このときの玉は破壊できない。

大きな玉は4つの小さな玉に分裂する。攻撃すれば破壊もできる。

ステージ7 はドロドロの溶岩だらけ!!

火山地帯がそのまま洞窟になってしまったような面。ところどころに溶岩が溜っていて、進路は極めて狭い。どこを通るかによって、手に入るパワーアップ、出現する敵が変わってくる。また、オプションとシールドが入手可能な進路を覚えておこう。



小さなツブツブは普通に攻撃すれば壊せるが、ハンターではダメ。

ビームを発射する敵は、中央の弱点を攻撃しないと倒せないのだ。

やや大きな敵フラナガンは、多数の弾を前方に発射する。前方にしか攻撃できないのが欠点なので、スネークなどを使えば簡単に倒せる。また地形が狭いなどでスネークが有効なことが多い。



クルクル回転しながら迫る敵は、壁も強引に破壊してしまう。

中盤には、ライネックスめがけて一直線に飛来するギュイが、複数で登場する。なんとこのギュイ、地形である壁さえも破壊して、直進してくるという、恐ろしい敵だ。

ボスの狙いめはココだ！

中ボスは、いわゆる多関節キャラクターのモノトレラー。動きは非常に読みにくく、進む方向はキッチリと直角に方向転換する。頭部からはレーザー光線を、しっぽからは誘導ミサイルを発射する。

ボスのアンドラーは、「THUNDER FORCEIIMD」に登場する、恐竜型のボスに似た形だ。背中からゴミのようなものを吐き出し、このゴミが砲台となり、壁に張りついて弾を撃ってくる。ある程度ダメージを与えると、形態を変え、起き上がって、弧を描くような弾を撃ってくる。あと、画面右側には進まないこと。



ダメージを与えると起き上がる。時々体当たり攻撃が来るので注意。

最初は床にへばりつくように、ゆっくり歩いているボスだが。

後の面ほど難しい　だから面白い！

その後もまだ続く！

今回は、ステージ１からステージ７までの紹介&攻略をしてきたが、この「THUNDER FORCE IV」は、全部で10ものステージが用意されている。ということは、この後にもまだまだ面があるということなのだ。今まで紹介してきたのはさわりに過ぎず、８面以降が本当の勝負である。もちろん、難易度もさらに上がっていく。しかし、８面以降にどのような場面に出会えるかは、実際にプレイするみなさんのお楽しみ。だから、あえて内容には触れないことにしておこう。だけど、いままでのTHUNDER FORCEシリーズをやりこんできたファンなら、だいたい予想はできるんじゃないかな。たとえば「THUNDER FORCE III」にあったボス的な強力な敵が連続して登場する面などは、今回も間違いなく用意されていることだろう。できるだけ多くのユーザーがエンディングまでいくことに期待したい。

MANIACをクリアへ

ちなみにこのゲームでは、オプション画面でゲームの難易度を調整できる。EASY、NORMAL、HARD、MANIACの４段階から選べるのだが、どうやら難易度によって、エンディングのミュージックが異なっているらしい。エンディングまで行けることは喜ばしいことだけど、EASYでクリアしたからって自慢にはならないぞ。最終的には、MANIACで全面クリアしてこそ、真のエンディングを見たと言えるのだ。また、シューティングが得意でない人も、EASYをクリアすることを目指してほしい。

というわけで、この後の画面は、ゲームを買ったキミが、自分のウデでなんとかしてエンディングを見てくれ。

